INSTRUCTION BOOKLET



GREMLIN

SWITCHBLADE ™

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum 48k/128k/+2
Insert the cassette into the cassette player and press LOAD"" and then press the ENTER key. Follow the on screen loading prompts for further instructions.

Spectrum +3
Insert the disk into the disk drive, and use the disk loader. Follow on screen prompts for further instructions.

Amstrad CPC 464
Insert the cassette into the built in cassette deck, press the CONTROL and ENTER keys. Follow the on screen loading prompts for further instructions.

Amstrad CPC 6128
Insert the disk into the built in disk drive, and type RUN""DISC. Follow on screen prompts for any further loading instructions.

CBM 64/128 Cassette
Insert the Switchblade cassette into your cassette unit and, if necessary, rewind the tape to the start of side one. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously, then press play on your cassette unit and Switchblade will load and run automatically.

CBM 64/128 Disk
Insert the Switchblade disk into your disk drive, turn on the drive and the computer, then type LOAD"*",8,1.Switchblade will load and run automatically.
Plug your joystick into port 2. The game is joystick only.

SCENARIO

On the cyber world of Thraxx, Havok has returned.

After 10,000 years of peace, the Fireblade, source of power for the ancient Bladeknights, has shattered.

The night burned red, and the people of the Undercity fell beneath the onslaught of Havok's nightmare creations.

Helpless, the Bladeknights died alongside their people. Only one of their order survived.

You play Hiro, the last of the Bladeknights, a hi-tech warrior armed with stealth, cunning and a powerful reprogrammable cyber-arm.

You must enter the Undercity and reassemble the sixteen fragments of the shattered Fireblade.

Only then will you be able to take on Havok and avenge the death of your people.

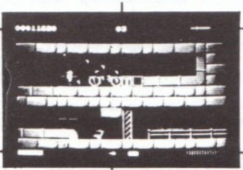
GAMEPLAY

You must guide Hiro, the Bladeknight through the labyrinth of the Undercity, to recover the 16 fragments of the shattered Fireblade. Once you have collected all 16 fragments, you must use it to defeat Havok, to bring to an end his reign of terror and to avenge your people.

SCREEN DISPLAY

Switchblade will only display areas of the screen that Hiro has visited during the current game, and in this way, it is a self-mapping arcade adventure. There are many hidden rooms

and passageways in this underground labyrinth, so it is wise to explore every suspected exit. To make a newly discovered area visible, simply walk Hiro into it, it will remain visible to you for the rest of the current game.



VITALITY

When this meter expires, Hiro will lose one of his lives, all modifiers to Hiro's combat power meter will reset and he will lose his current weapon (should Hiro be fighting an end of level Boss creature he will not lose his weapon upon losing a life). Loss of a life also gains Hiro a 2 second period of invulnerability. Loss of all lives will end the game.

WEAPON INDICATOR

Should Hiro be fighting other than hand-to-hand, a small meter to the right of the weapon indicator will show how many bullets Hiro has remaining. When all of the bullets have been fired, Hiro returns to fighting hand-to-hand combat.

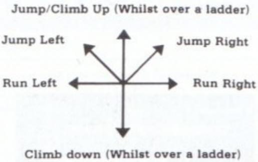
BONUS/EXTRA DISPLAY

This display indicates which of the bonus letters you have collected.

FIREBLADE

As you travel around the Undercity you must collect fragments of the Fireblade. As you collect these fragments the display (as indicated above) will begin to build up an image of the Fireblade. The Fireblade is complete when you have collected all 16 fragments, and at this time, Hiro's weapon will automatically switch over to the Fireblade itself.

JOYSTICK CONTROLS



NB:

1. **The FIRE** button controls Hiro's combat moves and the firing of his cyber-arm.
2. To increase Hiro's jump distance take a small run up before you jump.

KEYBOARD CONTROLS

To quit hold down FIRE and press P. **P key** – Pauses game.

To choose between music/sound fx selection move the joystick to the **LEFT** or **RIGHT** on the title page.

COMBAT

By pressing and holding down the **FIRE** button, Hiro's combat power will increase. When the **FIRE** button is released, Hiro will perform a combat move or fire a weapon from his cyber-arm.

When Hiro is fighting hand-to-hand (as indicated by the 'fist' symbol in the weapon indicator display), the length of this meter governs the strength and type of combat move Hiro will make when the **FIRE** button is released.

The longer the combat power meter bar, the more powerful the combat move Hiro will perform.

a) With the meter in the first quarter of the bar, Hiro will throw a punch.

b) With the meter in the second and third quarters of the bar, Hiro will do a high kick.

c) With the meter in the final quarter of the bar, Hiro will do a low sweeping kick.

Should Hiro be fighting with a weapon, instead of hand-to-hand, the type of weapon he is fighting with governs the effects of the combat power meter.

There are 7 different weapons that Hiro's cyber-arm may fire:

Blade



The length of the combat power meter determines the range of this weapon.

Scorchball



The length of the combat power meter determines the range of this weapon, however, this weapon will take multiple hits on an enemy and will only stop when it hits a solid wall or exceeds its range.

Dart



This weapon is of limited range and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

Spinblade



The length of the combat power meter determines the speed at which this weapon is fired.

Needle bolts



The length of the combat power meter determines the hit power of this weapon, by increasing the number of power bolts fired by the cyber-arm.

Trispike



This weapon has unlimited range, and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

Fireblade



This weapon has unlimited range and is the most powerful weapon in the game – the only one that will defeat Havok. Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

BONUSES

Bonuses are found throughout the game, hidden in such locations as walls, flasks, or simply scattered around the corridors and rooms. Smashing a brick or flask is worth 10 points.

Bonus Gems



These vary in size and are worth 50, 100, 200, 400 and 700 points each for their collection.

Bonus Flask



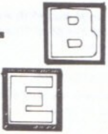
Worth 700 points.

Bonus Orbs



These vary in size and are worth 1000, 2000 and 5000 points each for their collection. However, if they hit a floor, they will shatter and become worthless, therefore it is important to catch these as they fall.

Extra and Bonus Letters



Collection of these letters lights up the corresponding letters of the words displayed at the bottom of the screen. Should either of these words by fully lit, then a bonus will be awarded. Spelling EXTRA gains the player an extra life and spelling BONUS gains a bonus 10000 points.

WEAPONS SHIELDS

When collected, they change Hiro's weapon to that whose symbol is displayed at the centre of the shield, and in the case of all weapons, except for hand-to-hand combat, give Hiro's cyber-arm a full magazine of bullets.



Fist Shield Bonus



Blade Shield Bonus



Scorchball Shield Bonus



Dart Shield Bonus



Spinblade Shield Bonus



Needle bolt Shield Bonus



Trispike Shield Bonus

Bullet Shield



This replenishes Hiro's cyber-arm with a full magazine of bullets. However, if Hiro is fighting hand-to-hand it is worth 50 bonus points and has no effect on his cyber-arm.

Power-Up Shield



This increases Hiro's minimum combat power by one point on the combat power meter, up to a maximum of eight power-ups. Each power-up remains permanent on the combat power meter until Hiro collects a reset power-up shield or loses a life. Should this bonus be hit by one of Hiro's combat moves or cyber-arm weapons, it is turned into a power-up reset shield.

Speed-Up Shield



This increases the rate of combat power build up on the combat power meter when the **FIRE** button is pressed. Up to a maximum of three speed-ups may be collected, and these will remain permanent on the combat power meter until Hiro collects a reset speed-up shield or loses a life. Should this bonus be hit by one of Hiro's combat moves or cyber-arm weapons, it is turned into a speed-up reset shield.

Power-Up Reset Shield



This resets Hiro's minimum combat power by removing any permanent power-ups that the player may have collected from the combat power meter. (400 points).

Speed-Up Reset Shield



This resets Hiro's rate of combat power build up on the combat power meter. (400 points).

Vitality Replenish



This resets Hiro's vitality to maximum for his current life.

Invulnerability



This gives Hiro a sixteen second period of invulnerability (indicated by the appearance of a small ball of energy which orbits Hiro) during which he will lose no vitality.

Fireblade Fragment



Collection of each fragment of the Fireblade is worth 10000 points. An extra bonus of 50000 points is given for assembly of the complete Fireblade by collecting all 16 fragments.

HAZARDS AND ENEMIES



Flames
0 points



Proximity sensing floor spikes
0 points



Bladeballs
0 points



Spikelice
Mutant Insectoids covered with poison tipped spines.
50 points.



Cybats
Lethal bat creatures that strike with blade claws.
100 Points.



Mansnakes
Fierce cybernetically enhanced serpent-men armed with powerful mechanical claws.
100 Points.



Spidorbs
Wall climbing robot sentries.
100 Points.



Crestheds
Armoured mutant warriors that fight with razor sharp wrist knives.
200 Points.



Reptilons
Powerful lizard men that rely upon pure strength as their only weapon.
250 Points.



Scorpoids
Robot scorpion creatures with spinning blade stings.
250 Points.



Flamehogs
Savage armoured boar men, carrying arm-mounted flame throwers.
300 Points.



Kobras
Merciless robot snakes with venomous hypodermic fangs.
300 Points.



Striders
Hideous roborganic war machines armed with high voltage electric stings.
300 Points.



Razorbs
Robot orbs bristling with spinning blades.
350 Points.

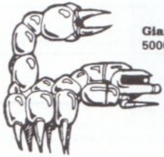
BOSS ENEMIES



Giant Spikelouse
5000 Points.



Giant Cybat
5000 points.



Giant Scorpoid
5000 Points.



Giant Roborganism
5000 Points.



Havok
50,000 Points – plus bonus of 20000 points for each remaining life on completion of game.

SWITCHBLADE ™

LADEANWEISUNGEN

Spectrum 48K/128K+2
Legen Sie die Kassette in den Kassettenrecorder ein, drücken Sie erst die LOAD- und dann die ENTER- Taste. Für weitere Instruktionen befolgen Sie bitte die Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Spectrum +3
Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein; benutzen Sie den Disketten Ladar. Für weitere Instruktionen befolgen Sie bitte die Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Amstrad CPC 464
Legen Sie die Kassette in das eingebaute Kassettendeck ein; drücken Sie die CONTROL - und ENTER-Taste. Für weitere Instruktionen befolgen Sie bitte die Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

Amstrad CPC 6128
Legen Sie die Diskette in das eingebaute Laufwerk ein und tippen Sie RUN""DISC ein. Für weitere Instruktionen befolgen Sie bitte die Ladeanweisungen auf dem Bildschirm.

CBM 64/128 Kassette
Die Switchblade-Kassette in den Rekorder eingeben und, falls erforderlich, Seite 1 zum Anfang zurückspulen. Gliechzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, dann PLAY auf dem Rekorder. Switchblade wird nun automatisch geladen und gestartet.

CBM 64/128 Diskette
Switchblade-Diskette in das Laufwerk einführen und Computer einschalten und dann LOAD"*",8,1 eingeben. Switchblade wird nun automatisch geladen und gestartet. Joystick an Port 2 anschließen. Das Spiel wird nur mit dem Joystick gesteuert.

SPIELHINTERGRUND

Havok ist zurückgekehrt auf die Cyber-Welt von Thraxx.

Nach zehnstausend Jahren Frieden wurde Fireblade, das Schwert, das die Quelle der Macht war für den alten Orden der Bladeknights, in Stücke zertrümmert.

Die Nacht war feuerrot erleuchtet, und die Leute von Undercity fielen den Schrecklichen, die Havok geschaffen hatte, zum Opfer.

Hilflos starben die Bladeknights mit den Leuten. Nur einer aus ihrem Orden überlebte.

Sie spielen Hiro, den letzten der Bladeknights, einen hochtechnisierten Krieger, der mit List, Behendigkeit und einem mächtigen, programmierbaren Cyber-Arm ausgerüstet ist.

Sie müssen in die Undercity gehen und die 16 Fragmente des zerstörten Fireblade wiederzusammensetzen.

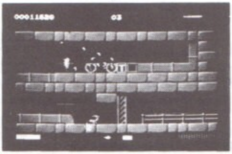
Nur dann werden Sie in der Lage sein, Havok herauszufordern, um den Tod Ihrer Leute zu rächen.

DAS SPIEL

Sie müssen Hiro, den Bladeknight, durch das Labyrinth der Undercity führen, um die 16 Fragmente von Fireblade zu finden. Haben Sie alle 16 Fragmente gefunden, so müssen Sie sie benutzen, um Havok zu besiegen, ein Ende des Terrors herbeizuführen und Ihre Leute zu rächen.

BILDSCHIRMANZEIGE

Switchblade wird nur solche Orte auf dem Bildschirm anzeigen, die Hiro während des gegenwärtigen Spiels besucht hat und ist somit ein Spiel, das jedesmal eine eigene Karte entwirft. Es gibt viele verborgene Räume und Durchgänge in diesem unterirdischen Labyrinth, und es ist daher angeraten, alle verdächtigen Ausgänge zu untersuchen. Um ein neu entdecktes Gebiet sichtbar werden zu lassen, lassen Sie Hiro einfach dorthinein gehen. Das Gebiet wird für die Dauer dieses Spiels sichtbar bleiben.



VITALITÄT

Wenn diese Anzeige erlischt, wird Hiro eines seiner Leben verlieren, seine Kampfstärke-Anzeige wird neu eingestellt und er wird seine momentane Waffe verlieren. (Sollte Hiro mit einer Boss-Kreatur kämpfen, so verliert er sein Leben, aber seine Waffe nicht.) Der Verlust eines Lebens gibt Hiro zwei Sekunden Unverletzbarkeit. Verliert er alle seine Leben, so ist das Spiel zu Ende.

WAFFENANZEIGE

Kämpft Hiro nicht im Nahkampf, so zeigt eine kleine Anzeige rechts neben der Waffenanzeige die Anzahl der noch verbleibenden Kugeln. Sind alle Kugeln verschossen, so kehrt Hiro zum Nahkampf zurück.

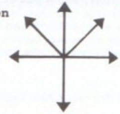
BONUS

Diese Anzeige gibt die Anzahl der gesammelten Bonus-Buchstaben an.

FIREBLADE

Während Sie durch die Undercity streifen, müssen Sie die Fragmente von Fireblade sammeln. Mit jedem gefundenen Fragment wird ein Bild von Fireblade in der obigen Anzeige aufgebaut. Fireblade ist wieder funktionstüchtig, wenn Sie alle 16 Fragmente gesammelt haben. Im gleichen Augenblick wird Hiro Fireblade als Waffe erhalten.

JOYSTICK/STEUERUNG



ANMERKUNG

1. Der Feuerknopf steuert Hiros Kampfbewegungen und das Feuern seines Cyber-Arms.
2. Um Hiros Sprungweite zu vergrößern, lassen Sie ihn vor dem Sprung einen kleinen Anlauf nehmen.

TASTEN-STEUERUNG

Um abzubrechen, den Feuerknopf gedrückt halten und auf P drücken. **P-Taste = Pause.**

Um zwischen Musik/Soundeffekten zu wählen, bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** oder

KAMPFSTÄRKE

Wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, so erhöht sich Hiros Kampfstärke. Lassen Sie den **FEUERKNOPF** los, wird Hiro eine Kampfbewegung ausführen oder von seinem Cyber-Arm feuern.

Wenn Hiro im Nahkampf kämpft (dies wird durch ein Faust-Symbol in der Waffenanzeige angegeben), so bestimmt die Länge dieser Anzeige die Stärke und Art der Kampfbewegung, die Hiro ausführt, wenn der **FEUERKNOPF** losgelassen wird.

Je länger der Streifen in der Anzeige, desto stärker ist die Kampfbewegung, die Hiro ausführen wird.

a) Ist die Anzeige im ersten Viertel des Streifens, so wird Hiro einen Faustschlag ausführen.

b) Ist die Anzeige im zweiten und dritten Viertel des Streifens, so führt Hiro einen hohen Fußtritt aus.

c) Ist die Anzeige im letzten Viertel des Streifens, so führt Hiro einen niedrigen Fußtritt aus.

Kämpft Hiro mit einer Waffe statt im Nahkampf, so bestimmt die Art der Waffe die Wirkung des Kampfstärke-Anzeigers.

Es gibt sieben Waffen, die Hiro mit seinem Cyber-Arm abfeuern kann:

Blade  Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Reichweite des Messers.

Scorchball



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Reichweite dieser Waffe, doch kann sie mehrere Schläge gegen einen Gegner ausführen und hört erst auf, wenn sie auf eine harte Wand trifft oder über ihre Reichweite hinaus geht.

Dart:



Pfeile haben eine beschränkte Reichweite, und Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke oder Reichweite dieser Waffe.

Spinblade



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Geschwindigket, mit der diese Waffe gefeuert wird.

Needle bolts:



Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Trefferstärke dieser Waffe, indem ihre Anzahl erhöht wird.

Trispike



Diese Waffe hat eine unbeschränkte Reichweite, und Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke und Reichweite dieser Waffe.

Fireblade:



Diese Waffe hat eine unbeschränkte Reichweite und ist die stärkste in diesem Spiel – und die einzige, mit der Havok besiegt werden kann. Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke und Reichweite dieser Waffe.

BONUSPUNKTE

Bonuspunkte können während des gesamten Spiels gefunden werden, versteckt an Orten wie Wänden, Flaschen oder einfach in den Korridoren und Räumen umherliegend. Einen Ziegelstein oder eine Flasche zerbrechen bedeutet 10 Punkte.

Bonus Gems



Diese Edelsteine sind unterschiedlich in ihrer Größe und haben einen Wert von 50, 100, 200, 400 und 700 Punkten.

Bonus Flask



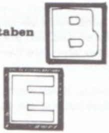
Diese Flasche ist 700 Punkte wert.

Bonus Orbs



Diese Kugeln sind unterschiedlich in ihrer Größe und haben einen Wert von 1000, 2000 und 5000 Punkten. Doch wenn sie auf den Boden fallen, zerspringen sie und sind wertlos. Fangen Sie sie, bevor sie auf dem Boden ankommen.

Extra Bonus/ Bonus-Buchstaben



Werden diese Buchstaben gesammelt, so leuchten die entsprechenden Buchstaben in den Wörtern am unteren Rand des Bildschirms auf. Sollte eines der Wörter vollständig erleuchtet sein, erhalten Sie einen Bonus. Leuchtet das Wort EXTRA auf, erhält der Spieler ein zusätzliches Leben und können Sie BONUS buchstabieren, so erhalten Sie 10000 Punkte.

WAFFENSCHILDE

Werden sie gesammelt, so ändern sie Hiros Waffe zu der auf dem Schild dargestellt. Alle Waffen, außer denen für einen Nahkmapf, geben Hiros Cyber-Arm ein volles Kugelmagazin.



Fist Shield Bonus



Blade Shield Bonus



Scorchball Shield Bonus



Dart Shield Bonus



Spinblade Shield Bonus



Needle bolt Shield Bonus



Trispike Shield Bonus

Bullet Shield



Dies füllt Hiros Cyber-Arm mit einem vollen Kugelmagazin auf, Kämpft Hiro im Nahkampf, so ist es 50 Bonuspunkte wert und hat keinen Einfluß auf den Cyber-Arm.

Power-Up Shield



Dies erhöht Hiros minimale Kampfstärke um einen Punkt auf der Anzeige, maximal achtmal. Jede Erhöhung bleibt auf der Anzeige, bis Hiro ein Reset-Schild bekommt oder ein Leben verliert. Wird dieses Schild von einer von Hiros Kampfbewegungen getroffen oder von den Waffen des Cyber-Arms, so verwandelt es sich in ein Reset-Schild.

Speed-Up Shield



Dies erhöht die Rate der Kampfstärke, die auf der Anzeige erscheint, wenn der **FEUERKNOPF** gedrückt wird. Bis zu drei Speed-Ups können gesammelt werden, und diese Erhöhung bleibt auf der Anzeige, bis Hiro ein Reset-Schild bekommt oder ein Leben verliert. Wird dieses Schild von einer von Hiros Kampfbewegungen getroffen oder von den Waffen des Cyber-Arms, so verwandelt es sich in ein Reset-Schild.

Power-Up Reset Shield



Diese stellt Hiros minimale Kampfstärke neu ein, indem alle permanenten Kraftverstärkungen, die der Spieler erworben hat, von der Anzeige entfernt werden (400 Punkte).

Speed-Up Reset Shield



Dies setzt die Rate der Kraftverstärkung auf der Anzeige neu fest (400 Punkte).

Vitality Replenish



Dies setzt Hiros Vitalität für sein momentanes Leben auf Maximum.

Invulnerability



Dies gibt Hiro 16 Sekunden Unverletzbarkeit (durch eine kleine Energiekugel angezeigt, die Hiro umschwebt); während dieser Zeit wird er keine Vitalität verlieren.

Fireblade Fragment



Jedes gefundene Fragment ist 10000 Punkte wert. Einen extra Bonus von 50000 Punkten erhalten Sie, wenn Sie alle Fragmente gefunden haben und Fireblade zusammensetzen können.

GEFAHREN UND FEINDE



Flammen
0 Punkte.



Bodenstacheln, die Annäherung anzeigen
0 Punkte.



Klingenkugeln
0 Punkte.



Schlangenmenschen
Brutale, kybernetische Schlangenmenschen, die mit starken mechanischen Krallen ausgestattet sind.
100 Punkte.



Stachelläuse
Insekten, die mit vergifteten Stacheln besetzt sind.
50 Punkte.



Spidorbs
Robotwächter, die Wände hinaufklettern.
100 Punkte.



Cybats
Tödliche Fledermäuse, die Klingenkrallen haben.
100 Punkte.



Crestheads
Bewaffnete Krieger, die mit scharfen Handgelenksmessern kämpfen.
200 Punkte.



Reptilons
Eidechsenmenschen, die sich auf ihre Stärke als einzige Waffe verlassen.
250 Punkte.



Scorpoids
Robotskorpione, die rotierende Klingenstacheln haben.
250 Punkte.



Flamehogs
Wilde, bewaffnete Ebermenschen, die Flammenwerfer auf ihren Armen tragen.
300 Punkte.



Kobras
Gnadenlose Roboschlangen, die giftige Nadelzähne besitzen.
300 Punkte.



Striders
Gräßliche robotartige Kampfmaschinen, die elektrische Stachel mit hoher Ladung haben.
300 Punkte.



Razorbs
Robotkugeln, die rotierende Klingen haben.
350 Punkte.

BOSS-FEINDE

Riesenstachellaus
5000 Punkte





Riesenscorpoid
5000 Punkte.



Riesencybat
5000 Punkte.



Riesen-Roborganism
5000 Punkte.



Havok
50000 Punkte – plus einen Bonus von 20000 Punkten für jedes Leben, das bei Spielende noch übrig ist.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2 – 4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423. FAX: (0742) 768581

SWITCHBLADE ™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez la cassette dans votre magnétophone et appuyez sur LOAD"" puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Spectrum +3
Insérez la disquette dans l'unité de lecture, et utilisez le chargeur de disquette. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Amstrad CPC 464
Insérez la cassette dans le lecteur de cassette interne, appuyez sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Amstrad CPC 6128
Insérez la disquette dans l'unite de lecteur, et utilisez le charger de disquette, et tapez RUN""DISC. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

CBM 64/128 Cassette
Introduisez la cassette Switchblade dans votre lecteur de cassettes et, si nécessaire, rembobiner la cassette jusqu'au début de la face 1. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément, puis enclenchez PLAY sur votre lecteur de cassettes et Switchblade se charge et commence automatiquement.

CBM 64/128 Disquette
Disquette: Introduisez la disquette Switchblade dans votre unité de disques, mettez l'unité et l'ordinateur en marche, puis tapez LOAD"*",8,1. Switchblade se charge et commence automatiquement.
Branchez votre joystick dans le port 2. Le jeu ne se joue qu'en version joystick.

SCENARIO

Havok est de retour dans le monde robotique de Thraxx.

Après 10,000 ans de paix, Fireblade (la Lame de feu), source de puissance pour les anciens Bladeknights ('Chevaliers de la Lame"), s'est brisée.

Le ciel s'embrasa et les habitants de l'Undercity tombèrent, victimes des attaques des créations cauchemardesques de Havok.

Les Bladeknights, impuissants, moururent auprès de leur peuple.

Vous jouez Hiro, le dernier des Chevaliers, un guerrier hi-tec, furtif, rusé et armé d'un puissant bras robotique reprogrammable.

Vous devez tout d'abord entrer dans l'Undercity et rassembler les seize morceaux de la Lame de Feu.

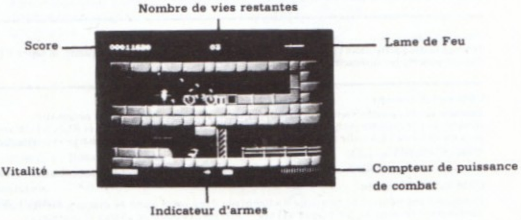
Alors seulement vous pourrez vous mesurer contre Havok et venger la mort de votre peuple.

LE JEU

Vous devez guider Hiro à travers le labyrinthe de l'Undercity afin de retrouver les seize morceaux de la Lame de Fu. Après les avoir rassemblés il vous faudra vaincre Havok, terminant ainsi son règne de terreur et vengeant votre peuple.

L'ECRAN

Switchblade affichera seulement les parties de l'écran que Hiro a visitées pendant le jeu en cours, ainsi Switchblade est une aventure d'arcade dont vous ferez la carte vous-même. Il y a de nombreux passages et endroits secrets dans ce labyrinthe souterrain, il serait donc prudent d'explorer toutes les sorties possibles. Pour rendre un endroit récemment découvert, visible sur l'écran, amenez-y Hiro. Vous pourrez revoir cet endroit pendant le reste du jeu.



VITALITE

A la fin de ce compteur, Hiro perdra une de ses vies, le compteur de puissance de combat se remettra à zéro et Hiro perdra l'arme en sa possession (sauf si Hiro se bat contre un 'SUPER-ENNEMI' de fin de niveau). Perdre une vie donne à Hiro 2 secondes d'invulnérabilité. Si Hiro perd toutes ses vies le jeu se termine.

INDICATEUR D'ARMES

Si Hiro se bat autrement qu'à mains nues, un petit compteur à droite de l'indicateur d'armes vous montrera combien il lui reste de munitions. Hiro retournera au combat à mains nues une fois toutes les balles utilisées.

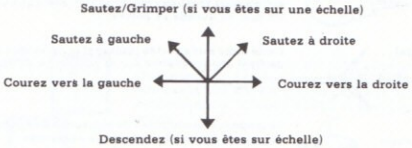
AFFICHAGE DE BONUS

Cet affichage indique les lettres de bonus que vous avez gagnées.

LA LAME DE FEU

Pendant votre voyage dans l'Undercity vous ramasserez les fragments de la Lame de Feu. Au fur et à mesure que vous trouvez ces fragments, l'affichage (indiqué ci-dessus) commencera à construire une image de la Lame de Feu. Celle-ci sera complète quand vous aurez les seize morceaux, et à ce moment-là, l'arme de Hiro se changera automatiquement en Lame de Feu.

COMMANDES AU MANCHE A BALAI



NB

1. Le bouton de **TIR** contrôle les mouvements de combat de Hiro et le lancement de son bras robotique.
2. Pour permettre à Hiro de sauter plus loin, élancez-vous avant un saut.

COMMANDES AU CLAVIER

Pour quitter, maintainez la touche Feu enfoncée et appuyez sur P. **P** – Pause.

Pour choisir entre la musique ou les effets sonores, déplacez le manche à balai à **GAUCHE** ou à **DROITE** de la page des titres.

COMBAT

Appuyez sur le bouton de **TIR** et gardez-le enfoncé, et la puissance de combat de Hiro augmentera. Quand vous relâcherez le bouton de **TIR** Hiro exécutera un mouvement de combat ou lancera une arme de son bras robotique.

Quand Hiro se bat à mains nues (indiqué par un symbole représentant un poing), la longueur de ce compteur contrôle la puissance et la nature du mouvement de combat que Hiro exécutera au moment où vous relâchez le bouton **TIR**.

Plus la barre du compteur de puissance de combat est longue, plus le mouvement de combat sera puissant.

a) Quand le compteur est dans le premier quart de la barre, Hiro donne un coup de poing.

b) Quand le compteur est dans les deuxième et troisième quarts de la barre, Hiro donne un coup de pied.

c) Quand le compteur est dans le dernier quart de la barre, Hiro donne un grand coup de pied bas.

Si Hiro se bat avec une arme plutôt qu'à mains nues, le type d'armes qu'il utilise déterminera les effets du compteur de puissance de combat.

Le bras robotique de Hiro peut lancer 7 armes différentes.

Blade (Lame)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme.

Scorchball (Boule de feu)



La Longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme, cependant, elle frappera son ennemi plusieurs fois et ne s'arrêtera que si elle atteint un mur ou excède sa portée.

Dart (fléchette)



Cette arme a une portée limitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

Spinblade (Lame tournante)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la vitesse à laquelle cette arme est lancée.

Needle bolts (Boulons à aiguilles)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la force d'impact en augmentant le nombre de Needle Bolts lancés par le bras robotique.

Trispike (Triple pointe)



Cette arme a une portée illimitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sa portée.

Fireblade (Lame de Feu)



Cette arme a une portée illimitée et est la plus puissante de ce jeu – la seule qui pourra vaincre Havok. La puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

BONUS

Vous les trouverez tout au long du jeu, cachés, par exemple, dans des murs, des flasques ou simplement éparpillés dans les couloirs et les pièces. Cassez une brique ou un flasque et vous gagnerez dix points.

Pierres précieuses de bonus



Elles valent 50, 100, 200, 400 ou 700 points chacune selon leur taille.

Les flasques de bonus



Valent 700 points chacun.

Sphères de bonus



Valent 1000, 2000 ou 5000 points selon leur taille. Mais attention, si elles tombent sur le sol elles se briseront et ne vaudront plus rien.

Lettres de bonus



Ramassez-les et les lettres des mots correspondants s'allumeront en bas de l'écran et vous aurez un bonus. Allumez le mot EXTRA et vous gagnerez une vie supplémentaire, allumez BONUS et vous gagnerez 10000 points.

BLASONS D'ARMES

Une fois ramassés, ils transforment l'arme de Hiro en l'arme représentée au centre du blason et donne un magasin entier de balles à son bras robotique (sauf si Hiro se bat à mains nues).



Fist Shield Bonus



Blade Shield Bonus



Scorchball Shield Bonus



Dart Shield Bonus



Spinblade Shield Bonus



Needle bolt
Shield Bonus



Trispike
Shield Bonus

Blason de balles



Il réaprovisionne le bras robotique de Hiro avec un magasin entier de balles. Mais si Hiro se bat à mains nues il vaut 50 points de bonus et n'a aucun effet sur son bras.

Blason de puissance



Il augmente le minimum de puissance de combat de Hiro par un point sur le compteur de puissance de combat jusqu'à un maximum de 8 blasons. Hiro les garde sur son compteur jusqu'à ce qu'il obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un des mouvements de combat de Hiro ou par une des armes de son bras, il se transformera en un blason de puissance de remise à zéro.

Blason de vitesse



Il augmente le taux de puissance de combat sur le compteur quand le bouton de **TIR** est enfoncé. Vous pouvez accumuler jusqu'à 3 de ces blasons et vous les garderez sur le compteur jusqu'à ce que Hiro obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un mouvement de combat de Hiro ou par son bras, il se transformera en un blason de vitesse de remise à zéro.

Blason de puissance de remise à zéro



Il remet la puissance de combat de Hiro à zéro en otant tous les blasons de puissance que le joueur a obtenus du compteur. (400 points).

Blason de vitesse de remise à zéro



Il remet le taux de puissance de combat à zéro sur le compteur. (400 points).

Réaprovisionnement de vitalité



Il ramène la vitalité de Hiro à son maximum dans sa vie en cours.

Invulnérabilité



Donne une période de 16 secondes d'invulnérabilité (indiquée par l'apparition d'une petite boule d'énergie qui orbite autour de Hiro) pendant laquelle il ne perdra pas de vitalité.

Fragments de Lame de Feu



Vous aurez 10000 points pour chaque morceau de la Lame. Si vous amassez les 16 fragments vous aurez 50000 points supplémentaires.

DANGERS ET ENNEMIS



Flames (Flammes)
0 Point.



Proximity sensing floor spikes (Pointes au sol sentant une présence proche)
0 Point.



Bladeballs (Boules munies de lames)
0 Point.



Spikelice (Poux à pointes)
Insectes mutants couverts de pointes venimeuses.
50 Points.



Cybats (Chauves-souris robots)
Créatures meurtrières qui attaquent avec des griffes métalliques.
100 Points.



Mansnakes (Hommes-serpents)
Espèces de robots hommes-serpents armés de puissantes griffes métalliques.
100 Points.



Spidorbs (Araignées sphériques robots)
Sentinelles robots qui grimpent aux murs.
100 Points.



Crestheds
Mutants guerriers blindés, équipés de poings en lames tranchantes.
200 Points.



Reptilons (Hommes-reptiles)
Hommes-lézards très puissants dont la seule arme est leur force.
250 Points.



Scorpoids (Scorpions robots)
Scorpions robots dont le dard a des lames tournantes.
250 Points.



Flamehogs
Hommes-sangliers blindés et extrêmement féroces, armés de bras lanceurs de flammes.
300 Points.



Striders
Affreuses machines robotiques de guerre, armées de piques électriques à haute tension.
300 Points.



Kobras (Cobras)
Serpents robots sans pitié avec crochets venimeux hypodermiques.
300 Points.

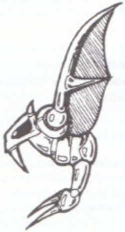


Razorbs
Sphères robotiques hérissées de lames tournantes.
350 Points.

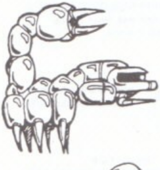
SUPER-ENNEMIS



Giant Spikelouse
(Poux à pointes géant)
5000 Points.



Giant Cybat
(Chauve-souris robot géante)
5000 Points.



Giant Scorpoid
(Scorpion robot géant)
5000 Points.



Giant Roborganism
(Roborganisme géant)
5000 Points.



Havok
50000 Points, plus un bonus de 20000 points pour chaque vie restante à la fin du jeu.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2 – 4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423. FAX: (0742) 768581

SWITCHBLADE™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum 48K/128K/+2
Inserisci la cassetta e batti LOAD"", poi premi INVIO. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Spectrum +3
Inserisci il dischetto nell'unità e poi usa il caricatore di disco. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Amstrad CPC 464
Inserisci la cassetta nel registratore incorporato e premi i tasti CTRL e INVIO. Per ulteriori istruzioni, segui le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Amstrad CPC 6128
Inserisci il dischetto nell'unità disco incorporata e batti RUN""DISC. Per ulteriori istruzioni di caricamento, segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 Cassetta
Inserisci la cassetta Switchblade nel tuo registratore e, se necessario, riavvolgi il nastro all'inizio del lato 1. Premi SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente e poi premi play sul tuo registratore, Switchblade si caricherà e scorrerà automaticamente.

CBM 64/128 Disco
Inserisci il disco Switchblade nel tuo drive, accendi il drive ed il computer e poi batti LOAD"*",8,1. Switchblade si caricherà e scorrerà automaticamente. Collega il tuo joystick con il Porta 2. Si gioca solo con il joystick.

SCENARIO

Sul mondo cibernetico di Thraxx, è tornato Havok.

Dopo 10.000 anni di pace, la Spada di Fuoco, fonte del potere degli antichi Cavalieri della Spada, si è frantumata.

La notte divenne rossa dalle fiamme e il popolo della Città Inferiore cadde sotto l'assalto delle mostruose creature di Havok.

Impotenti, i Cavalieri della Spada morirono con il loro popolo. Solo uno del loro Ordine riuscì a scampare.

Tu sei Hiro, l'ultimo dei Cavalieri, un guerriero tecnologico armato di astuzia, silenzio e di un potente braccio cibernetico riprogrammabile.

Devi penetrare nella Città Inferiore e ricomporre i sedici frammenti della Spada di Fuoco.

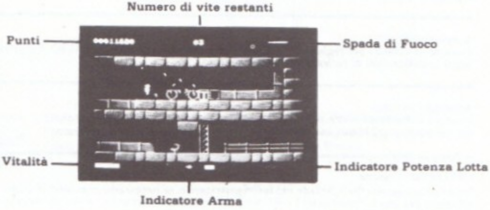
Solo allora potrai affrontare Havok e vendicare la fine della tua gente.

IL GIOCO

Tu devi guidare Hiro il Cavaliere della Spada, attraverso il labirinto della Città Inferiore, alla ricerca dei 16 frammenti della Spada di Fuoco. Una volta raccolti tutti e 16 i frammenti, la devi usare per battere Havok, per porre termine al suo regno di terrore e per vendicare la tua gente.

VISUALIZZAZIONE

Il programma visualizza soltanto le zone delle schermo che Hiro ha già passato nel gioco in corso, e in questo modo risulta un'avventura arcade auto-carteggiata. In questo labirinto sotterraneo, vi sono diverse stanze e passaggi nascosti, per cui è consigliabile esplorare ogni uscita sospetta. Per visualizzare una zona appena scoperta, basta semplicemente farci andare Hiro e questa rimane visibile per tutto il resto del gioco in corso.



VITALITÀ

Quando questo indicatore va a zero, Hiro perde una delle sue vite, tutti i modificatori della potenza di lotta di Hiro si resettano ed egli perde l'arma corrente (Se Hiro sta lottando con una creatura del Capo al termine di un livello, non perde l'arma quando perde la vita). La perdita di una vita, inoltre, procura a Hiro 2 secondi di invulnerabilità. La perdita di tutte le vite, comporta la fine del gioco.

INDICATORE ARMA

Se Hiro non sta combattendo corpo a corpo, un piccolo indicatore sulla destra dell'indicatore d'arma, fa vedere quante pallottole gli rimangono. Quando tutte le pallottole sono state sparate, Hiro ritorna a combattere a corpo a corpo.

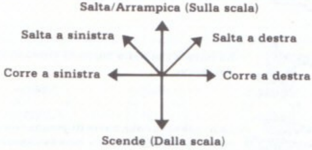
VISUALIZZAZIONE PREMIO

Indica quale delle lettere premio hai raccolto.

SPADA DI FUOCO

Percorrendo la Città Inferiore, devi raccogliere i frammenti della Spada di Fuoco. Mano a mano che li raccogli, la visualizzazione (come detto sopra) inizia a comporre l'immagine della Spada di Fuoco. Questa viene completata quando hai raccolto tutti e 16 i frammenti, e a questo punto, l'arma di Hiro si converte automaticamente nella Spada di Fuoco.

CONTROLLI JOYSTICK



NB:

1. **Il Bottone di FUOCO controlla le mosse di lotta di Hiro e il fuoco con il braccio cibernetico.**
2. **Per aumentare la distanza di salto di Hiro, prendi una breve rincorsa prima di saltare.**

CONTROLLI TASTIERA

Per abbandonare, tenere premuto fuoco e premere P. **P – Pausa.**

Per scegliere tra la selezione musica/effetti sonori, muovi il joystick a SINISTRA o a DESTRA sulla pagina titolo.

COMBATTIMENTO

Tenendo schiacciato il bottone di FUOCO, la potenza di combattimento di Hiro aumenta. Quando il bottone di FUOCO viene rilasciato, Hiro esegue una mossa di lotta o spara con il suo braccio cibernetico.

Quando Hiro combatte corpo a corpo (indicato da un simbolo pugno sull'indicatore), la lunghezza di questo indicatore determina la forza e il tipo di mossa che Hiro esegue al rilascio del bottone di FUOCO.

Più la barra è lunga, più è potente la mossa di Hiro.

a) Quando la barra è al primo quarto, Hiro tira un pugno.

b) Quando la barra è al secondo e terzo quarto, Hiro esegue un calcio alto.

c) Quando la barra è all'ultimo quarto, Hiro esegue un calcio basso radente.

Se invece Hiro combatte con un'arma, questa condiziona l'indicatore di potenza.

Il braccio cibernetico di Hiro dispone di 7 armi diverse:

Lama  La portata di quest'arma dipende dalla lunghezza della barra di potenza.

Sfera infuocata  La portata di quest'arma dipende dalla lunghezza della barra di potenza. Comunque, quest'arma spara colpi multipli e si ferma solo quando incontra un muro o eccede la portata.

Freccia  Questa arma ha una portata limitata e non subisce gli effetti dell'indicatore di potenza.

Lama ruotante  La lunghezza della barra di potenza determina la velocità del lancio.

Punte Saette  La lunghezza della barra di potenza determina la forza del colpo, aumentandone il numero sparato dal braccio cibernetico.

Tripunta  Questa arma non ha limiti di portata e la barra di potenza non ha alcun effetto sulla sua potenza o distanza.

Spada di Fuoco  Questa arma dispone di portata illimitata ed è la più potente di tutto il gioco – l'unica che può sconfiggere Havok. La barra di potenza non ha alcun effetto sulla sua potenza o distanza.

PREMI

I premi si trovano per tutto il gioco, nascosti in posti come muri, fiasche, oppure dispersi per stanze e corridoi. Se rompi un mattone o una fiasca, ottieni 10 punti.

Gemme Premio  Queste variano di dimensione e valgono 50, 100, 200, 400 e 700 punti ognuna, quando le raccogli.

Fiasca Premio



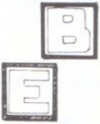
Vale 700 punti.

Globi Premio



Questi variano di dimensione e valgono 1000, 2000 e 5000 punti ognuno, quando li raccogli. Però, se cadono a terra si rompono e non valgono niente, per cui è importante prenderli al volo.

Lettere Extra e Bonus



Raccogliendo queste lettere, si illuminano quelle corrispondenti alle parole che appaiono in basso sullo schermo. Se una di queste parole è tutta illuminata, viene assegnato un premio. EXTRA procura una vita in più e BONUS procura un premio di 10000 punti.

SCUDI ARMA

Quando vengono raccolti, questi cambiano l'arma di Hiro in quella simboleggiata al centro dello scudo e procurano per tutte, eccetto nel combattimento corpo a corpo, un caricatore completo.



Fist Shield Bonus



Blade Shield Bonus



Scorchball Shield Bonus



Dart Shield Bonus



Spinblade Shield Bonus



Needle bolt Shield Bonus



Trispike Shield Bonus

Scudo Pallottola



Questo rifornisce il braccio cibernetico di un caricatore completo. Nel caso di lotta corpo a corpo, vale solo 50 punti premio senza altro effetto sul braccio.

Scudo Potenza



Aumenta il minimo di potenza di un punto, fino a un massimo di otto. Ogni punto di incremento resta sulla barra fino a quando Hiro non raccoglie uno scudo di resettaggio o perde una vita. Se questo premio viene colpito da una delle mosse o armi di Hiro, si trasforma in scudo di resettaggio.

Scudo Velocità



Aumenta la crescita di potenza sulla barra quando viene premuto il bottone di **FUOCO**. Puoi raccoglierne fino a tre, che rimangono fino a quando Hiro non prende uno scudo di resettaggio o perde una vita. Se questo premio viene colpito da una della mosse o armi di Hiro, si trasforma in scudo di resettaggio.

Scudo Resettaggio



Resetta il minimo di potenza, togliendo gli incrementi raccolti (400 punti).

Scudo Resettaggio



Resetta gli incrementi di velocità raccolti sulla barra. (400 punti).

Rivitalizzazione



Riporta la vitalità di Hiro al massimo della sua vita in corso.

Invulnerabilità



Procura sedici secondi di invulnerabilità (indicata da una sfera di energia che orbita intorno a Hiro) durante i quali non perdi vitalità.

Frammento Spada



La raccolta di ogni frammento vale 10000 punti. Un premio extra di 50000 punti viene assegnato al completamento della Spada.

PERICOLI E NEMICI



Fiamme
0 Punti.



Aculei sensori di prossimità
0 Punti.



Sfere taglienti
0 Punti.



Pidocchio con aculei
Insettoide mutante con aculei avvelenati.
50 Punti.



Cybats
Letali pipistrelli con artigli taglienti.
100 Punti.



Uomo-serpente
Feroci creature cibernetiche armate di artigli potenti.
100 Punti.



Globi-ragno
Sentinelle che si arrampicano sui muri.
100 Punti.



Teste crestate
Guerrieri corazzati mutanti dotati di polsi con lame affilate.
200 Punti.



Rettilidi
Uomini-lucertola dotati di forza spaventosa.
250 Punti.



Scorpioidi
Scorpioni robot con lama ruotante.
250 Punti.



Verri fiamma
Selvaggi uomini-cinghiale corazzati con lanciafiamme a braccio.
300 Punti.



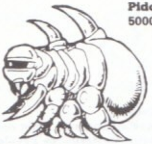
Kobras
Spietati serpenti robot con zanne ipodermiche avvelenate.
300 Punti.



Striders
Orrende macchine da guerra roborganiche dotate di scossa elettrica ad alta tensione.
300 Punti.



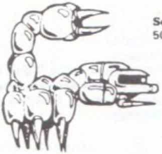
Globi rasoio
Globi robot irti di lame ruotanti.
350 Punti.



Pidocchio con aculei gigante
5000 Punti.



Cybat gigante
5000 Punti.



Scorpioide gigante
5000 Punti.



Roborganismo gigante
5000 Punti.



Havok
50000 Punti – più un premio di 20000 punti per ogni vita rimasta al termine del gioco.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2 – 4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423. FAX: (0742) 768581

Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House,2- 4 Carver Street,Sheffield,S1 4FS.
Telephone (0742) 753423